Мышиная Стража™ БЛАНК ВЕДУЩЕГО

Имя игрока:
Родители:
Мастер:
Убеждение:
Цель:
Инстинкт:

Имя персонажа:
Дом:
Наставник:

Пропущенная Сессия/Пролог:
Ранг:
Друг:
Враг:

Баллы судьбы

Баллы личности

Состояния
- ◯ ГОЛОД/ЖАЖДА
- ◯ РАЗОЗЛЁННЫЙ
- ◯ УСТАЛЫЙ
- ◯ РАНЕНЫЙ
- ◯ БОЛЬНОЙ

Имя игрока:
Родители:
Мастер:
Убеждение:
Цель:
Инстинкт:

Имя персонажа:
Дом:
Наставник:

Пропущенная Сессия/Пролог:
Ранг:
Друг:
Враг:

Баллы судьбы

Баллы личности

Состояния
- ◯ ГОЛОД/ЖАЖДА
- ◯ РАЗОЗЛЁННЫЙ
- ◯ УСТАЛЫЙ
- ◯ РАНЕНЫЙ
- ◯ БОЛЬНОЙ

Имя игрока:
Родители:
Мастер:
Убеждение:
Цель:
Инстинкт:

Имя персонажа:
Дом:
Наставник:

Пропущенная Сессия/Пролог:
Ранг:
Друг:
Враг:

Баллы судьбы

Баллы личности

Состояния
- ◯ ГОЛОД/ЖАЖДА
- ◯ РАЗОЗЛЁННЫЙ
- ◯ УСТАЛЫЙ
- ◯ РАНЕНЫЙ
- ◯ БОЛЬНОЙ

Имя игрока:
Родители:
Мастер:
Убеждение:
Цель:
Инстинкт:

Имя персонажа:
Дом:
Наставник:

Пропущенная Сессия/Пролог:
Ранг:
Друг:
Враг:

Баллы судьбы

Баллы личности

Состояния
- ◯ ГОЛОД/ЖАЖДА
- ◯ РАЗОЗЛЁННЫЙ
- ◯ УСТАЛЫЙ
- ◯ РАНЕНЫЙ
- ◯ БОЛЬНОЙ

Имя игрока:
Родители:
Мастер:
Убеждение:
Цель:
Инстинкт:

Имя персонажа:
Дом:
Наставник:

Пропущенная Сессия/Пролог:
Ранг:
Друг:
Враг:

Баллы судьбы

Баллы личности

Состояния
- ◯ ГОЛОД/ЖАЖДА
- ◯ РАЗОЗЛЁННЫЙ
- ◯ УСТАЛЫЙ
- ◯ РАНЕНЫЙ
- ◯ БОЛЬНОЙ

ЗАДАНИЕ

Выберите *препятствия* (не менее двух).

Погода:

Дикая местность:

Звери:

Мыши:

ИГРОВАЯ СЕССИЯ

Сообщите о погоде

Обратитесь к главе **Времена года**, чтобы выбрать *погоду*.

Запишите новые Убеждения и Инстинкты

Игроки могут изменить *Убеждения* и *Инстинкты* персонажей.

Пролог

Один игрок рассказывает *пролог*. За это его персонаж может:

- *восстановиться* от состояния «*Голодный / Испытывающий жажду*», «*Разозлённый*» или «*Усталый*»;
- или *восстановить* 1 *урезанный балл способности «Природа»*.

В начале следующей *сессии пролог* должен рассказывать другой игрок.

Пропущенная сессия

Игрок должен рассказать, где был его персонаж. После этого его персонаж может (по порядку):

- *восстановиться* от состояния «*Голодный/Испытывающий жажду*», «*Разозлённый*» или «*Усталый*»;
- *или, если этих состояний нет, восстановить 1 балл урезанной способности «Природа»*;
- *или, если «Природа» не урезана*, получить отметку на *шкале развития* в ряд «П» или «Н».

Ход ведущего

Ведущий даёт *задание*:

- от лица Гвендолин;
- сообщением из Локхэйвена; или
- *задание* выдаётся по результатам предыдущего.

Игроки записывают Цели

Цели игроков должны быть разными. Ведущий записывает *Цели* в свой *бланк*.

Ведущий описывает препятствие

Предложите что и каким образом следует *проверить*, для преодоления *препятствия*. Сейчас игроки могут *восстановиться* от *состояния* за 2 *проверочных балла*.

Если игроки не прошли проверку

- они преодолевают *препятствие*, получив *состояние*; или
- происходит *сюжетный поворот*.

Используйте сюжетный поворот, чтобы

- подвергать *Убеждения* сомнениям;
- угрожать достижению *Целей*;
- заставлять срабатывать *Инстинкты*;
- сталкивать *Цели* с *Убеждениями*;
- сталкивать *Убеждения* с *Убеждениями*;
- сталкивать *Цели* с *Целями*;
- использовать *знакомства* как *препятствия*;
- использовать противников в качестве союзников;
- ставить под угрозу родственников, друзей и знакомых.

Если игроки прошли проверку

Переходите к новому *препятствию*.

Ход игроков

У каждого игрока есть 1 *бесплатная проверка* и заработанные в *Ход ведущего, проверочные баллы*.

- Игрок не может потратить 2 *проверочных балла* подряд.
- Игрок может передавать свои *проверочные баллы* другим игрокам.
- Если союзник оказывает *помощь*, он не тратит на это *проверочный балл*.
- В *Ход игроков* нельзя зарабатывать *проверочные баллы*.
- С помощью сюжетного поворота можно создать историю с открытой концовкой.

За 1 проверочный балл можно:

- *восстановиться от состояния*;
- получить экипировку, средства или материалы;
- использовать «*Ресурсы*», чтобы получить *снаряжение*;
- использовать «*Связи*», чтобы найти знакомых;
- *проверить навыки*, чтобы получить *бонусы*;
- *начать конфликт* (*схватку, погоню, спор*).

Награды

В конце игровой сесиии игроки получают следующие *награды*:

- 1 *балл судьбы* - за игру в соответствии с *Убеждением, Инстинктом, Целью* персонажа.
- 1 *балл личности* - за достижение *Цели* персонажа.
- 1 *балл личности* - за действия вопреки *Убеждению* персонажа.
- По 1 *баллу личности* - «*Самому ценному игроку*» и «*Рабочей лошадке*».
- 1 *балл личности* - «*За воплощение персонажа*».

Потеря персонажа

Если персонаж погиб или его «*Природа*» стала равна 0 или 7, игрок *теряет* этого персонажа. После чего игрок:

- может передать непотраченные *проверочные баллы* другим игрокам;
- может создать нового персонажа, передав ему *баллы судьбы* и *личности* прошлого персонажа;
- или вместо всего этого может стать ведущим в следующей игре.

КОМПРОМИСС

Разумный компромисс

Если победитель потерял меньше половины *диспозиции*:

- проигравший получает малую часть от своей *цели конфликта*;
- или даёт победителю *состояние «Усталый»* или «*Разозлённый*»;

Приемлемый компромисс

Если победитель потерял примерно половину *диспозиции*:

- проигравший не достигает *цели конфликта*, а победитель получает половину того, что хотел;
- или проигравший получает половину того, что хотел;
- или проигравший вводит *сюжетный поворот*;
- или победитель получает *состояния «Голодный/Испытывающий жажду»* и «*Разозлённый*»;
- или победитель получает *состояние «Раненый»*;
- или победитель получает *состояние «Усталый», «Голодный/Испытывающий жажду»* или «*Разозлённый*» в добавок к чему-то ещё;

Вынужденный компромисс

Если победитель потерял почти все очки *диспозиции*:

- проигравший достигает практически всего, чего хотел добиться в результате *конфликта*;
- или проигравший вводит серьёзный *сюжетный поворот*;
- или победитель получает *состояния «Больной»* и «*Усталый*»;
- или победитель получает *состояние «Раненый»* и что-нибудь ещё;
- или победитель (на свой выбор) получает 2 из 3 перечисленных *состояний*: «*Усталый*», «*Разозлённый*» или «*Раненый*»;

Ничья

Возникает, если *рейтинг диспозиции* обеих сторон снижен до нуля при розыгрыше одной из пар *действий*.

- Обе стороны достигают своих *целей конфликта*.

СМЕРТЬ И УБИЙСТВО

- Смерть персонажа или его противника возможна только если это связано с *целью конфликта* или является *целью конфликта*.
- Не может случиться в результате одной *обычной* или *встречной проверки*.
- Помните о таблице природного порядка: *убить зверя*, расположенного на две строки и выше вашего персонажа, получится только во время *войны* или особого *научного конфликта*.
- Если *целью конфликта* является чья-то смерть, используйте специальные правила, указанные в данном разделе.

Победа в смертельной схватке

Если патруль побеждает в *конфликте* с группой противников:

- без возможности *компромисса*, либо потеряв совсем мало *очков диспозиции* - все противники убиты.
- с *разумным компромиссом* - один или два противника были убиты, а остальные были ранены, но остались в живых.
- с *приемлемым компромиссом* в схватке с группой противников, один страж патруля считается погибшим. Все остальные получают *состояния* «*Раненый*» и «*Усталый*».

- с *приемлемым компромиссом* в схватке с группой противников, один страж патруля считается погибшим. Все остальные получают *состояния* «*Раненый*» и «*Усталый*».

Если страж побеждает в *конфликте* один на один:

- потеряв лишь немного *очков диспозиции*, его противник может совершить один предсмертный поступок.
- с *приемлемым компромиссом*, существует два варианта дальнейших событий. Противник просит о пощаде и страж соглашается. Или страж может пойти на *вынужденный компромисс* и в любом случае прикончить противника, и, например, стать хладнокровным убийцей в глазах окружающих.

Если патруль или один страж одержал победу с *вынужденным компромиссом*, противников посчитали мертвыми, но они живы. Проигравшие получают все *состояния*, и их *способности «Ресурсы»* и «*Связи*» уменьшаются на единицу. Все думают, что они погибли, но на самом деле они остались живы и смогут оправиться от своего поражения.

Проигрыш в смертельной схватке

Если команда, состоящая из одного или нескольких персонажей, проигрывает:

- без возможности *компромисса*, все участники команды погибли, а противник не получил ни единой царапины.
- с *разумным компромиссом*, все участники команды считаются смертельно раненными. Прежде чем погибнуть, у них остается последнее *действие*.
- с *приемлемым компромиссом*, персонажи игроков могут просить противников о пощаде или могут постараться продать свою жизнь подороже, получив взамен *вынужденный компромисс*.
- с *вынужденным компромиссом*, персонажей игроков, скорее всего, бросят на поле боя, посчитав убитыми. Игрок может пожертвовать своим персонажем, чтобы покалечить кого-то из противников, нанеся ему *увечье*. Покалеченный сразу должен получить *черту* первого уровня, отражающую полученное *увечье*.

ЗИМНЯЯ СЕССИЯ

Патруль возвращается в Локхэйвен.

Отдых

- Персонажи восстанавливают природу до *текущего* значения.
- Возраст всех персонажей увеличивается на 1.
- Каждый персонаж выполняет следующие шаги:

Тренировки

- Отмечает по одной *проверке* «П» или «Н» в 1 *патрульном* и 1 *не патрульном навыке*.
- Отмечает проверку в 1 *навыке*, которому обучается персонаж или новом *навыке*.
- Добавляет одно *знание* в соответствии со случившимся за год.

Подведение итогов

- Если *черт* не больше 5, то персонаж получает 1 новую *черту*. Её выбирает игрок-представитель и другие игроки.
- Может изменить или усилить 1 *черту*, если все остальные игроки согласны с выбором.
- Ведущий может изменить или удалить одну черту, кроме тех, которые персонаж получил или изменил в эту сессию.

Продвижение по службе

- Персонаж может продвинуться по службе.
- С повышением ранга способности «*Ресурсы*» и «*Связи*» повышаются на 1.
- Игрок может отправить персонажа в отставку.

Церемония прощания

Вспомните погибших за этот год мышей.

Незаконченные дела

В этой фазе ход переходит к игрокам.

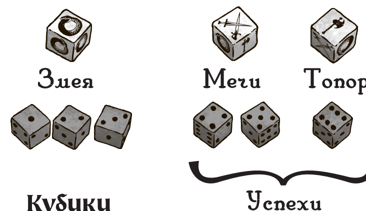
- Игроки могут провести любое количество *проверок* и *конфликтов*.
- Игрокам не нужно тратить *проверочные баллы*, но они и не могут их зарабатывать.
- Нельзя проводить *проверки* на *восстановление* от *состояний*.
- Каждый персонаж выполняет одно важное для него дело, не покидая Локхейвена.

ЦЕЛЬ КОНФЛИКТА





БРОСКИ





©2019 Люк Крейн и Бен Морган www.burningwheel.com ©2019 ООО «Студия «Пандора Бокс» www.trideviatoe.ru Разрешается использовать только в личных целях.